

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Dalam mendesain kembali sebuah museum yang perlu diperhatikan ialah kebutuhan fasilitas yang ditunjang dengan kecanggihan teknologi yang sedang berkembang pada masa itu sehingga museum senantiasa dapat memberikan pengalaman baru bagi pengunjung dan dapat dijadikan sebagai tempat wisata interaktif untuk dapat bersaing maupun menginspirasi museum lainnya.

Redesain ini bertujuan untuk mengembangkan interior ruang pameran tetap dan juga untuk mengembangkan fasilitas ruang museum agar lebih nyaman digunakan baik untuk pengunjung maupun pengurus museum. Dari redesain interior ruang pameran tetap dan fasilitas ruang Museum Perumusan Naskah Proklamasi Jakarta ini dapat disimpulkan bahwa:

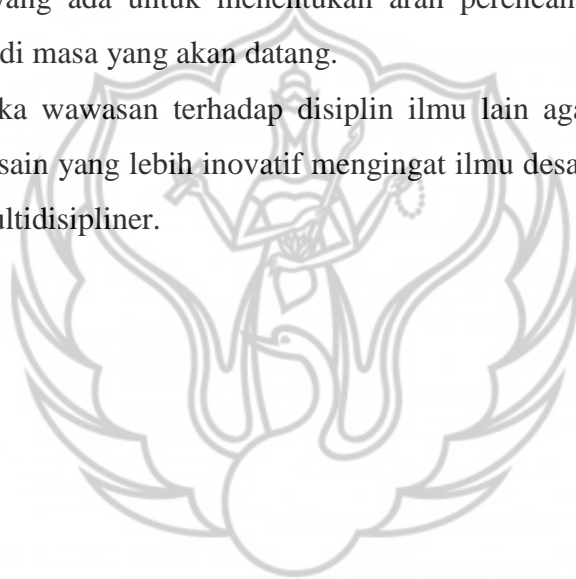
1. Peran sebuah museum sejarah yang berkaitan langsung baik dari fisik bangunan dan sejarah yang ditinggalkan menjadi media edukasi bagi masyarakat dengan menerapkan desain museum yang interaktif sehingga menarik minat pengunjung untuk datang ke museum.
2. Redesain dengan tema “*story from past*” menginterpretasikan sebuah cerita sejarah yang dikemas menjadi lebih menyenangkan untuk dipelajari baik untuk kalangan muda dan tua. Sedangkan konsep yang diangkat ialah “Memorabilia Proklamasi” yang berarti menggambarkan suatu peristiwa sejarah penyusunan naskah proklamasi yang patut untuk dikenang dan dipadukan dengan Gaya *Art Deco* yang sedang berjaya pada masa tersebut untuk menghidupkan kembali suasana pada waktu itu. Tema dan konsep diterapkan pada sirkulasi, layout, tata pameran dan gaya diterapkan pada elemen pembentuk ruang dan citra museum.

### **B. Saran**

1. Hasil dari redesain interior ruang pameran tetap dan fasilitas ruang Museum Perumusan Naskah Proklamasi ini diharapkan dapat mengedukasi setiap

pengunjung dan mendorong untuk mau bersama menghargai, menjaga, dan melestarikan sejarah khususnya di Musuem Perumusan Naskah Proklamasi.

2. Hasil redesain ini dapat bermanfaat dan mampu memecahkan permasalahan yang ada pada interior Museum Perumusan Naskah Proklamasi agar tercipta suasana yang interaktif.
3. Dari hasil redesain ini, diharapkan mahasiswa desain interior mampu mengembangkan kemampuan dan pengetahuan serta pemahaman lebih dalam tentang dunia desain interior dengan selalu memperhatikan faktor-faktor yang ada untuk menentukan arah perencanaan dan perancangan interior di masa yang akan datang.
4. Membuka wawasan terhadap disiplin ilmu lain agar dapat menciptakan hasil desain yang lebih inovatif mengingat ilmu desain interior merupakan ilmu multidisipliner.



## DAFTAR PUSTAKA

- Asiarto, Lutfi dkk. 2010. *Pedoman Museum Indonesia*. Jakarta: Direktorat Museum.
- De Chiara, Joseph & Callender, John Hancock, 1983. *Time Saver Standard for Building Types*, Singapore: McGraw-Hill, Inc.
- International Council of Museum (ICOM)*. 2013. *Running A Museum: A Practical Handbook*. Paris: ICOM
- Lefaan, A. Y. 2010. *Landasan Konseptual dan Perencanaan dan Perancangan Studio Rekaman Musik Di Yogyakarta*. Tugas akhir. Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya (UAJY). Yogyakarta.
- Nas, J. M. Peter & Martien. 2009. *Masa Lalu dalam Masa Kini*. Terjemahan oleh Alex Tri Kantjono W., dkk. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Neufert, Ernest & Peter. 1977. *Architect's Data*. London: Crosby Lockwood & Son Ltd.
- Perpustakaan Nasional RI 2011. *Standar Nasional Perpustakaan (SNP)*. 30 November 2011. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Soekiman, Djoko. 2000. *Kebudayaan Indis dan Gaya Hidup Masyarakat Pendukungnya di Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Sutaarga, M. Amir. 1989. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- [www.munasprok.or.id](http://www.munasprok.or.id) , diakses pada bulan April 2018
- [www.netralnews.com/news/singkapsejarah/read/28706/sejarah.nama.batavia](http://www.netralnews.com/news/singkapsejarah/read/28706/sejarah.nama.batavia) , diakses pada 19 Mei 2018, pukul 20.39 WIB
- [www.google.com/](http://www.google.com/) , google image search engine. 2018.